

DINAMIKA EMPATI PADA REMAJA YANG KECANDUAN GADGET



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

Oleh:

SELVANA JUNIARSIH SUDIRMAN

F 100 150 155

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

DINAMIKA EMPATI PADA REMAJA YANG KECANDUAN *GADGET*

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

SELVANA JUNIARSIH SUDIRMAN

F.100150155

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
pembimbing



Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si, Psikolog
NIK/NIDN : 838/0624067301

HALAMAN PENGESAHAN

DINAMIKA EMPATI PADA REMAJA YANG KECANDUAN *GADGET*

OLEH:

SELVANA JUNIARSIH SUDIRMAN

F.100150155

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Senin, 19 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.**

Dewan Penguji:

**1. Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si., Psikolog
(Ketua Dewan Penguji)**

(.....)

**2. Permata Ashfi Raihana, S.Psi, MA
(Anggota I Dewan Penguji)**

(.....)

3. Dr. Daliman, SU

(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)



Dekan,

**Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si., Psikolog
NIK/NIDN. 838/0624067301**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa publikasi ilmiah ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh peneliti lain guna mendapatkan gelar kesarjaan disuatu perguruan tinggi lain. Menurut sepengetahuan saya, dalam nasjah publikasi ini tidak terdapat pendapat dari orang lain yang ditulis kecuali menyertakan kutipan

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipertanggungjawabkan apabila terbukti ketidak benaran dalam pernyataan saya

Surakarta, 26 Agustus 2019

Penulis



SELVANA JUNIARSIH SUDIMAN

F.100150155

DINAMIKA EMPATI PADA REMAJA YANG KECANDUAN GADGET

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan empati remaja yang kecanduan gadget. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif fenomenologi yang berdasarkan pengalaman yang pernah dialami subjek sesuai dengan keadaan sosial yang disadari dan bersumber dari pemahaman serta keyakinan subjek. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 5 orang siswa SMP yang berada di Surakarta dan Karanganyar. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa empati pada remaja yang kecanduan gadget yaitu dengan membayangkan jadi orang tersebut, ikut merasakan apa yang orang lain rasakan, merasa kasian, merasa tidak tega, ikut merasa gelisah, hubungan kedekatan dan berbagi jika ada rejeki lebih. Faktor yang mempengaruhi empati yaitu tabungan diakhirat, merasa empati sudah bawaan sejak dulu, ingin membantu orang yang tidak dikenal, melihat orang tua berbagi, dorongan hati, merasa malu ketika kunjungan ker RSJ, Ingin membuat orang lain bahagia, ajaran keluarga, merasa lega menolong orang lain, berharap dibalas kebaikannya dan merasa senang. Dampak yang dirasakan subjek yaitu peduli, menambah teman, hubungan pertemanan menjadi lebih baik, lebih disukai orang lain, menghilangkan sikap sombong, lebih bersyukur, lebih perhatian, lebih perduli. Adapun dampak negatif yang dirasakan subjek yaitu terlalu mengurus hidup orang lain, terlalu ikut larut dalam perasaan orang lain, menipu, menyesal, lebih mementingkan orang lain dan merasa diremehkan orang lain.

Kata kunci : empati dan kecanduan gadget

Abstract

This study aims to describe the empathy of adolescent addicted to gadgets. The method in this study is a qualitative phenomenology based on the experience the subject has experienced in accordance with the social conditions that are realized and sourced from the subject's understanding and beliefs. The method of data collection in this study uses semi-structured interviews. The subjects in this study were 5 junior high school students in Surakarta and Karanganyar. Based on the results of the analysis it can be concluded that empathy in teen addicted to gadgets is to become a person, join what other people feel, feel pity, feel bad, feel restless, closeness and sharing relationships if there is more fortune. Factors that influence empathy are savings in the hereafter, feeling empathy is innate since long ago, wanting to help people who are not known, seeing parents sharing, encouragement, feeling embarrassed when visiting mental hospitals, wanting to make others happy, family teachings, feeling relieved helping others, hoping for their kindness and being happy. The impact felt by the subject that is caring, adding friends, friendships become better, preferred by others, eliminating arrogance, more grateful, more attentive, more caring. As for the negative impact felt by the subject that is too taking care of the lives of others, too involved in the

feelings of others, deceiving, sorry, more concerned with others and feel underestimated by others.

Keywords : empathy and addicted to gadgets

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi salah satu pengaruh globalisasi yang dirasakan yaitu perkembangan teknologi yang sangat pesat kemajuan teknologi tersebut membuat semua orang mudah mengakses segala macam informasi melalui *gadget*. *Gadget* yang pada awalnya memberikan kemudahan untuk semua orang akan berubah menjadi suatu hal yang negatif apabila tidak dapat mengontrol diri untuk menggunakannya, desain dengan fitur yang semenarik mungkin akan membuat seseorang menjadi ingin berlama-lama menggunakannya hingga merasa ketergantungan dengan *gadget* tersebut (Garmabrata, 2018).

Saat ini ketergantungan *gadget* termasuk dalam masalah yang cukup besar berawal dari ketergantungan hingga mengarah pada kecanduan, hampir semua manusia menggunakan *gadget* dari yang tua hingga yang muda namun *gadget* banyak digunakan kalangan remaja (Mamatha, Hanakeri, & Aminabhavi, 2016). Kelompok paling rentan kecanduan *gadget* ialah remaja dengan karakteristik selalu ingin mencoba hal-hal baru banyak hal yang didapat dari internet yang di akses melalui *gadget* (Syamsoedin, Bidjuni, & Wowiling, 2015).

Hal ini terlihat dari apa yang terjadi sekarang mereka cenderung asik dengan kehidupan dunia maya mereka dan perhatian yang lebih sedikit pada kehidupan nyata mereka, komunikasi pun cenderung lebih sering terjadi melalui akun-akun media sosial mereka dibanding dengan intensitas komunikasi secara langsung atau *face to face*. Perilaku ini seakan membuat mereka tidak begitu peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar (Agusta, 2016).

Dongre, Inamdar dan Gattani (2017) mendefinisikan kecanduan *gadget* ketakutan seseorang karena tidak dapat berkomunikasi melalui *gadget* didunia saat ini dengan gejala-gejala seperti ketidak nyamanan, kecemasan dan perasaan gugup yang disebabkan karena tidak bersentuhan dengan *gadget* dengan karakteristik menggunakan *gadget* dengan durasi yang cukup lama, merasa

gelisah dan tidak nyaman saat tidak ada *gadget* dan saat tidak ada jaringan , tidak selalu hidup 24 jam dan membawa *gadget* kemana pun ketika bangun tidur benda pertama yang ada dihadapannya harus *gadget*, lebih memilih berkomunikasi menggunakan teknologi baru karna merasa kurang nyaman saat berkomunikasi dengan bertatap muka (Pradana, Muqtadiroh, & Nisafani, 2016)

Pengguna internet di Indonesia tahun 2017 mencapai 54,68% dari total populasi Indonesia sebesar 143,26 juta orang merupakan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono menjelaskan bahwa berdasarkan jenis kelamin persentase penggunaan internet pada laki-laki lebih besar yaitu 51,43 % sedangkan perempuan 48,57%. Berdasarkan wilayah, lebih dari separuh 58,08% pengguna internet berada di Pulau Jawa dan berdasarkan usia sebanyak 16,68% berusia 13-18 tahun dan 49,52% berusia 19-34 tahun. Pengguna internet usia 13-18 tahun termasuk dalam jumlah persentase yang besar banyak remaja mengakses internet menggunakan *smartphone* ketimbang perangkat *Personal Computer* (PC) yaitu sebanyak 44.16%. Masyarakat Indonesia lebih nyaman menggunakan *Smartphone* untuk aktivitas internet keseharian mereka. Fakta ini didapat dari hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) bekerjasama dengan Teknopreneur Indonesia (Saputra, 2018).

Kemajuan teknologi membuat remaja merubah gaya hidupnya baik secara langsung maupun tidak langsung, remaja generasi millenial membutuhkan kemudahan dalam segala aspek kehidupan untuk memberi kemudahan dan mempersingkat waktu dan tidak mengganggu pekerjaan lainnya melalui *smartphone*. Generasi millenial merupakan generasi yang hidup di zaman modern dalam pergantian millenium yang saat ini berusia 15-34 tahun disaat terjadinya kemajuan teknologi, salah satu karakteristik generasi millenial lebih memilih *smartphone* dibanding televisi hal tersebut membuat remaja menjadi bermalas-malasan (Hidayahtullah, Waris, Devianti, Sari, Wibowo & Madepw, 2018).

Saat ini generasi millenial remaja menjadi malas beraktifitas, sering menyendiri, kurang bersosialisasi dan menjadi pribadi yang tertutup karena sering mengurung diri dirumah maupun dikamar yang berdampak buruk pada kesehatan

dan psikologis. Remaja menjadi susah mengontrol emosinya karena tidak bisa dipisahkan oleh *gadget* hingga mengabaikan sekelilingnya seperti saat orang tua meminta tolong remaja sering mengatakan nanti, remaja menjadi kurang berempati, atau kurang peka terhadap sekelilingnya (Mamatha, Hanakeri, & Aminabhavi, 2016).

Empati adalah kemampuan untuk mendalami perasaan orang lain namun tidak berlarut-larut ikut terlalu dalam namun mampu memahami perasaan yang baik maupun yang kurang baik dan membuat individu seolah-olah ada mengalami apa yang dialami orang tersebut (Indriasari, 2016). Empati memiliki peran penting dalam bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungannya, empati dianggap cara paling efektif dalam usaha untuk memahami, mengenali dan mengevaluasi seseorang (Puspita & Gumelar, 2014). Melalui empati individu mampu merasakan keluhan, sakit hati, penderitaan, kecemasan, kebahagiaan, kebutuhan dan aspirasi yang orang lain rasakan. Dengan memiliki empati individu akan memiliki hubungan yang baik dengan orang lain dan dapat menurunkan tekanan psikologis seseorang (Decety, Smith, Norman & Halpern, 2014), seseorang yang memiliki empati yang tinggi akan memiliki kemampuan yang tinggi dalam memahami perasaan orang lain, memikirkan orang lain dan ikut merasakan keadaan orang lain (Annisa & Marettih, 2016).

Ada beberapa kelompok yang merasa memiliki kelebihan dan membentuk kelompok dengan sesamanya yang memiliki kelebihan untuk tidak saling menghargai dan menghormati antar sesama manusia, kelompok tersebut bersikap tidak peduli terhadap penderitaan yang orang lain. Hal ini sering disebut dengan krisis empati atau menipisnya rasa empati di kalangan remaja, turunnya bentuk kepedulian pada orang lain dan kurangnya rasa saling menghormati antar sesama, menipisnya rasa empati dapat menimbulkan sikap dan perilaku antisosial (Solfema, 2013).

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk meneliti dinamika empati pada remaja yang kecanduan *gadget* karna peneliti ingin mengetahui pada situasi bagaimana empati remaja dapat meningkat atau menurun Sehingga dapat

disimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana dinamika empati pada remaja dengan kecanduan *gadget* ?”

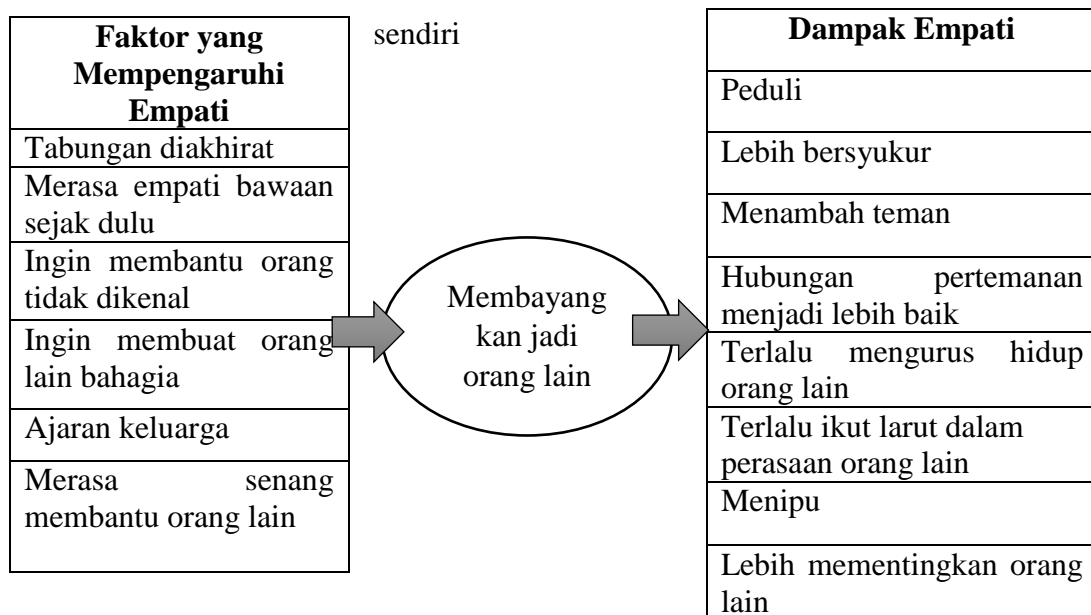
2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, informan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pemilihan informan berdasarkan kriteria yang sesuai dalam penelitian. Kriteria informan yang dimaksud adalah Anak SMP kelas VII hingga IX SMP di Solo Raya, Anak yang kecanduan *gadget* yang ditunjukkan dengan : Merasa sibuk saat bersama dengan *gadget*, merasa tidak nyaman saat tidak ada jaringan atau gangguan jaringan pada *gadget* dan lupa waktu saat menggunakan *gadget* diidentifikasi dengan kuisioner terbuka yang dibuat oleh peneliti dari 30 Informan yang mengisi kuisioner terbuka hanya 5 informan yang sesuai dengan kriteria dalam penelitian kemudian bersedia menjadi subjek penelitian secara sukarela dan menandatangani surat persetujuan penelitian (*Informed Consent*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika ingin ber empati seseorang membutuhkan rasa pengertian, tenggang rasa dan kesabaran dengan memiliki rasa tersebut seseorang akan berusaha memahami orang lain dengan baik cara yang akan dilakukan dengan membayangkan bagaimana rasanya jika mengalami apa yang orang lain alami dengan rasa empati dan kepedulian Faktor-faktor yang membuat subjek dapat membayangkan jadi orang lain yaitu untuk tabungan diakhir nanti karena dengan empati membuat subjek ingin membantu hal tersebut menjadi pahala untuknya lalu merasa empati bawaan sejak kecil hal tersebut biasanya dipengaruhi oleh faktor edukasi yang diajarkan keluarganya kemudian ingin membantu seseorang dalam hal ini untuk membantu seseorang tidak memandang orang tersebut siapa kenal ataupun tidak kenal seseorang akan tetap membantunya dan membuat merasa senang ketika sudah membantu orang lain.

Dampak dari empati subjek membuat subjek menjadi lebih peduli kepada orang lain, menambah teman baru yang awalnya belum kenal menjadi kenal, hubungan pertemanan menjadi lebih baik dari teman bisa menjadi lebih dekat bahkan sering terjadi menjadi dianggap seperti keluarga kemudian menjadi lebih bersyukur dengan keadaan yang ada. Namun disisi lain memberikan dampak negatif yaitu menjadi terlalu mengurus hidup orang lain kemudian menjadi terlalu ikut larut dalam perasaan orang lain dan menjadi lebih mementingkan keadaan orang lain dibanding dengan keadaan dirinya sendiri

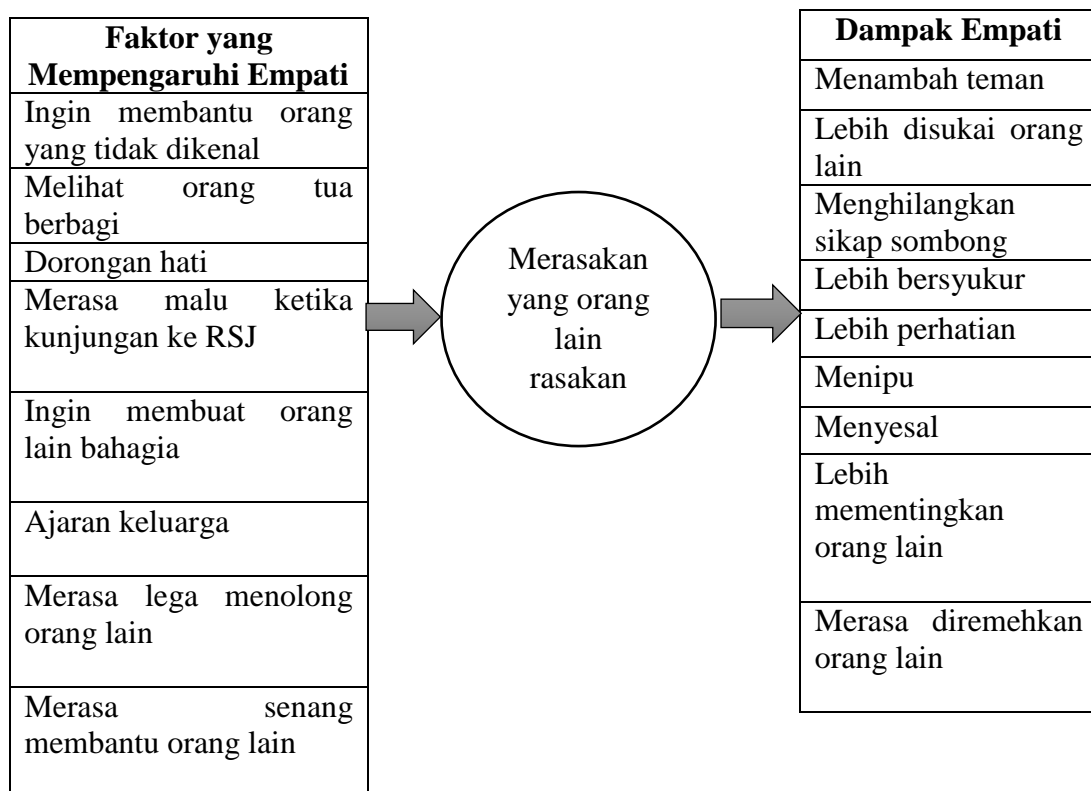


Bagan 1. Membayangkan jadi orang lain

Subjek berusaha ikut merasakan penderitaan yang orang lain rasakan dengan memposisikan dirinya yang mengalami kesulitan yang dialami orang lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi subjek melakukan empati dengan cara tersebut yaitu ingin membantu orang lain karena merasa empati hati mendorong hati subjek untuk menolong lalu sewaktu kecil subjek sering melihat orang tuanya berbagi selain itu orang tua sudah menanamkan empati sejak dini pada subjek, kemudian ketika kunjungan ke RSJ subjek melihat pasien yang berbagi makanan dengan temannya yang belum makan, subjek juga ingin membuat orang lain kembali

merasa bahagia, merasa lega ketika telah menolong orang lain dan merasa senang jika telah membantu orang lain.

Dampak subjek melakukan empati pada orang lain membuat subjek menjadi menambah teman baru, membuat subjek lebih disukai banyak orang, menghilangkan sikap sombong kepada orang lain, lebih bersyukur dengan keadaan saat ini dan lebih perhatian kepada orang lain namun disisi lain empati memberikan dampak negatif untuk subjek yaitu orang lain dapat menipu dengan cara membohongi subjek, membuat subjek menyesal karena salah empati kepada orang yang sebenarnya tidak baik kemudian membuat subjek lebih mendahulukan kepentingan orang lain dan orang lain menjadi meremehkan subjek lupa diri dan lupa berterimakasih dengan subjek.

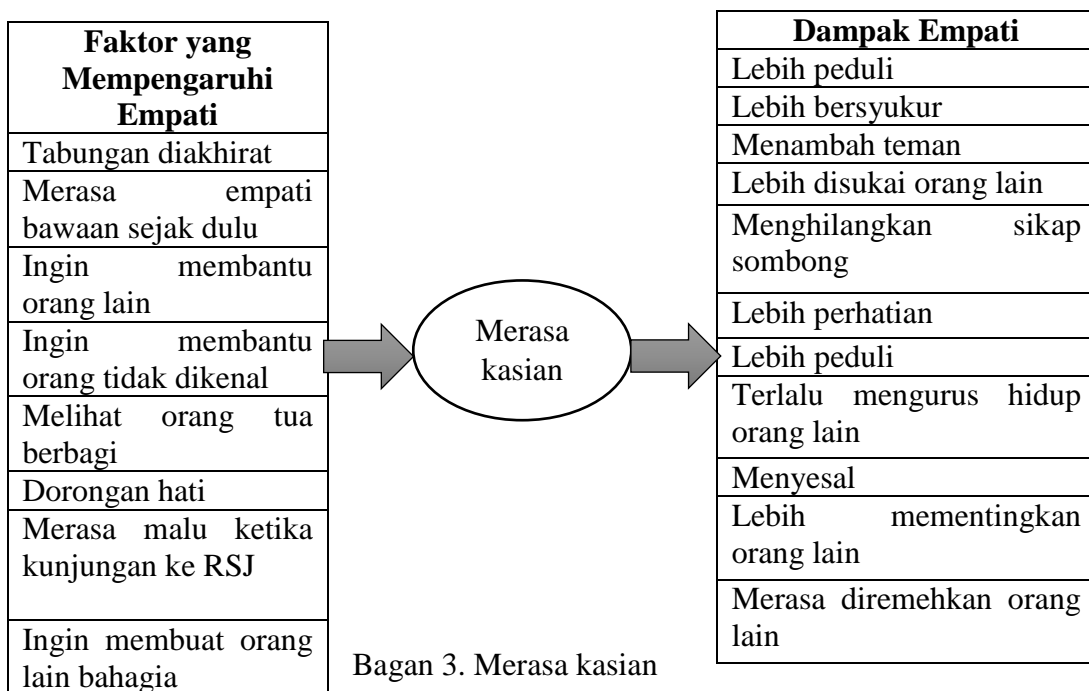


Bagan 2. Merasakan yang orang lain rasakan

Rasa kasihan kepada orang lain membuat subjek menjadi empati kepada orang lain ketika melihat orang lain kesusahan membuat subjek tersadar ketika suatu saat nanti dia mengalami kesusahan. Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa kasihan terhadap orang lain yaitu sebagai tabungannya nya diakhirat nanti ketika

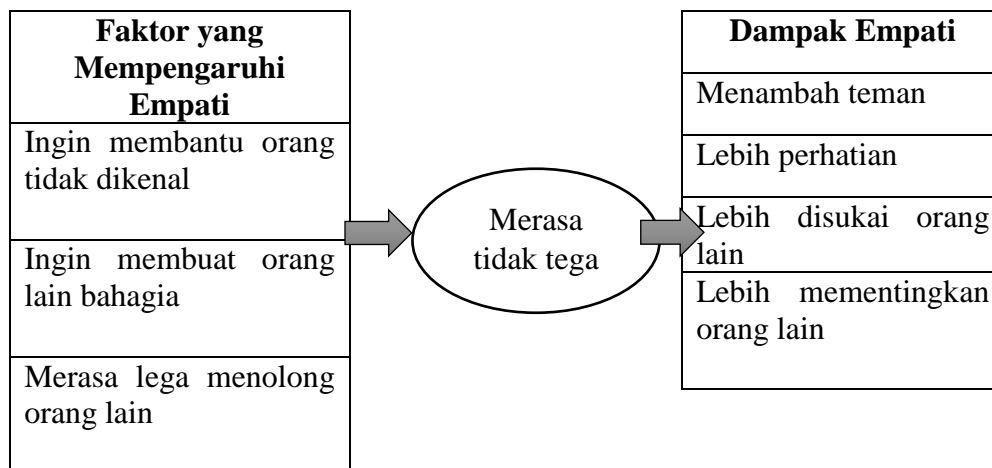
sudah meninggal menjadi amal ibadah yang baik untuknya lalu merasa empati bawaannya sejak dulu, ingin membantu orang lain termasuk orang yang tidak dikenal, melihat orang tua berbagi kepada orang lain seperti sedekah dan menolong karena empati pada orang lain, hati subjek terdorong untuk menolong orang lain yang membutuhkannya, merasa malu ketika melihat pasien RSJ masih dapat memntingkan temannya dari dirinya sendiri, keinginan untuk membuat orang lain bahagia, perasaan menjadi lega ketika sudah membantu orang yang mengalami kesusahan dan subjek berharap kebbaikannya pada orang lain suatu saat akan dibalas dengan kebaikan.

Dampak dari subjek merasa kasian kepada orang lain membuat subjek menjadi peduli dengan sekelilingnya, menambah teman baru, menjadi lebih disukai orang lain, menghilangkan sikap sombong kepada orang lain, subjek lebih bersyukur dengan keadaan yang dimilikinya ternyata masih ada yang jauh lebih susah, lebih perhatian pada orang lain, lebih peduli dengan orang lain namun disisi lain empati memberikan dampak negatif antara lain membuat subjek menjadi terlalu mengurus atau ikut campur kedalam urusan hidup orang lain, menyesal ketika orang yang diberikan empati ternyata membohonginya dan membuat subjek menjadi lebih mementingkan orang lain.



Rasa tidak tega karena peduli pada orang lain memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi rasa tidak tega subjek ingin membantu orang-orang disekelilingnya baik yang dikenal maupun tidak dikenal, ingin membuat orang lain merasa bahagia dan ada perasaan lega ketika telah membantu orang lain.

Dampak dari subjek empati pada orang lain menambah teman baru, membuat subjek menjadi perhatian dengan sekelilingnya, membuat subjek lebih disukai orang lain. Namun disisi lain empati memberikan dampak negatif untuk subjek yaitu membuat subjek menjadi mementingkan kepentingan orang lain diatas kepentingannya sendiri.

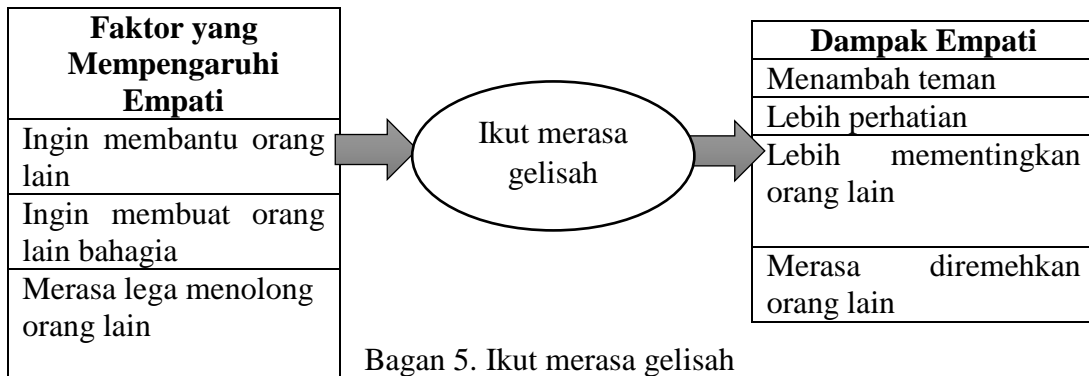


Bagan 4. Merasa tidak tega

Rasa gelisah atau terganggu subjek saat melihat seseorang dalam kesusahan cara ini digunakan oleh AAA hal tersebut membuat subjek ber inisiatif membantu dan memberikan solusi terbaiknya. Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa gelisah subjek karena ingin membantu orang lain atau temannya yang sedang kesusahan, ingin membuat orang lain kembali bahagia setelah menghadapi kesusahan dan merasa lega ketika telah ikut meringankan kesusahan orang lain.

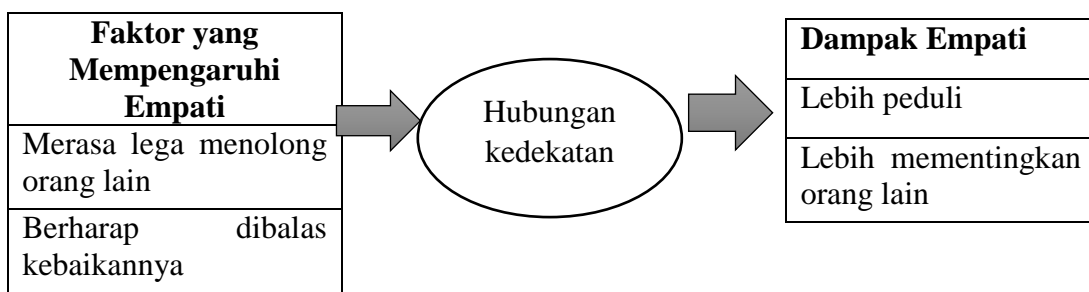
Dampak dari subjek empati pada orang lain, dapat menjalin relasi baru dengan orang lain, lebih perhatian kepada orang lain namun disisi lain empati memberikan dampak negatif membuat subjek lebih mementingkan kepentingan orang lain dengan mengabaikan diri sendiri dan diremehkan orang lain karena

seseorang yang diberikan empati terkadang menjadi lupa diri dan tidak berterimakasih.



Hubungan kedekatan subjek dengan orang lain dapat menjadi pemicu tinggi rendahnya empati subjek cara ini digunakan oleh RMR hal tersebut jadi pemicu karena ketika merasa hubungannya sudah dekat dengan orang lain subjek akan merasa empatinya akan menjadi lebih tinggi. Faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan kedekatan subjek yaitu merasa lega ketika telah menolong oarng lain dan berharap suatu saat nanti kebaikan yang diberikan subjek pada orang lain akan dibalas.

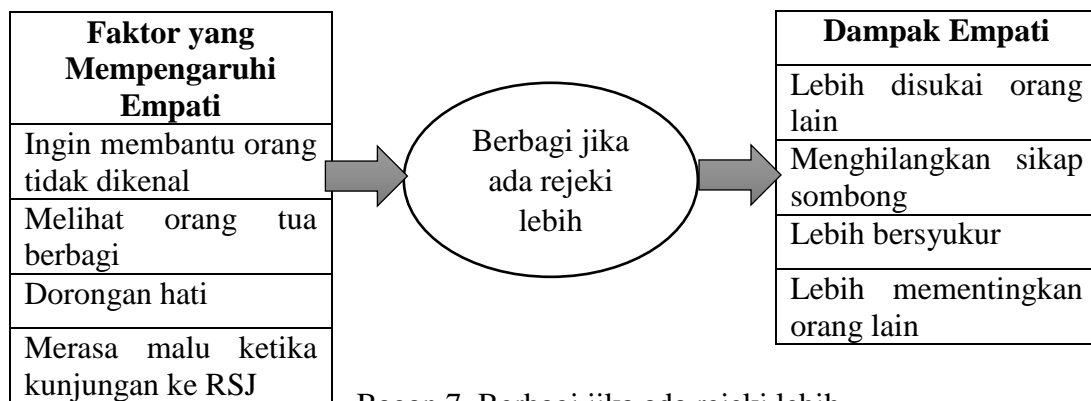
Dampak dari subjek empati pada orang lain membuat subjek menjadi peduli dengan kerabat yang ada sekelilingnya, namun disisi lain empati memberikan dampak negatif untuk subjek yaitu membuat subjek menjadi lebih mementingkan orang lain namun mengabaikan dirinya sendiri.



Ketika ada rejeki lebih subjek akan berbagi pada orang yang membutuhkan karena dengan berbagi tidak akan membuat subjek kekurangan apapun. Faktor-faktor yang mempengaruhi untuk berbagi ketika ada rejeki lebih yaitu ingin membantu orang lain yang tidak dikenal, sering melihat orang tua berbagi kepada

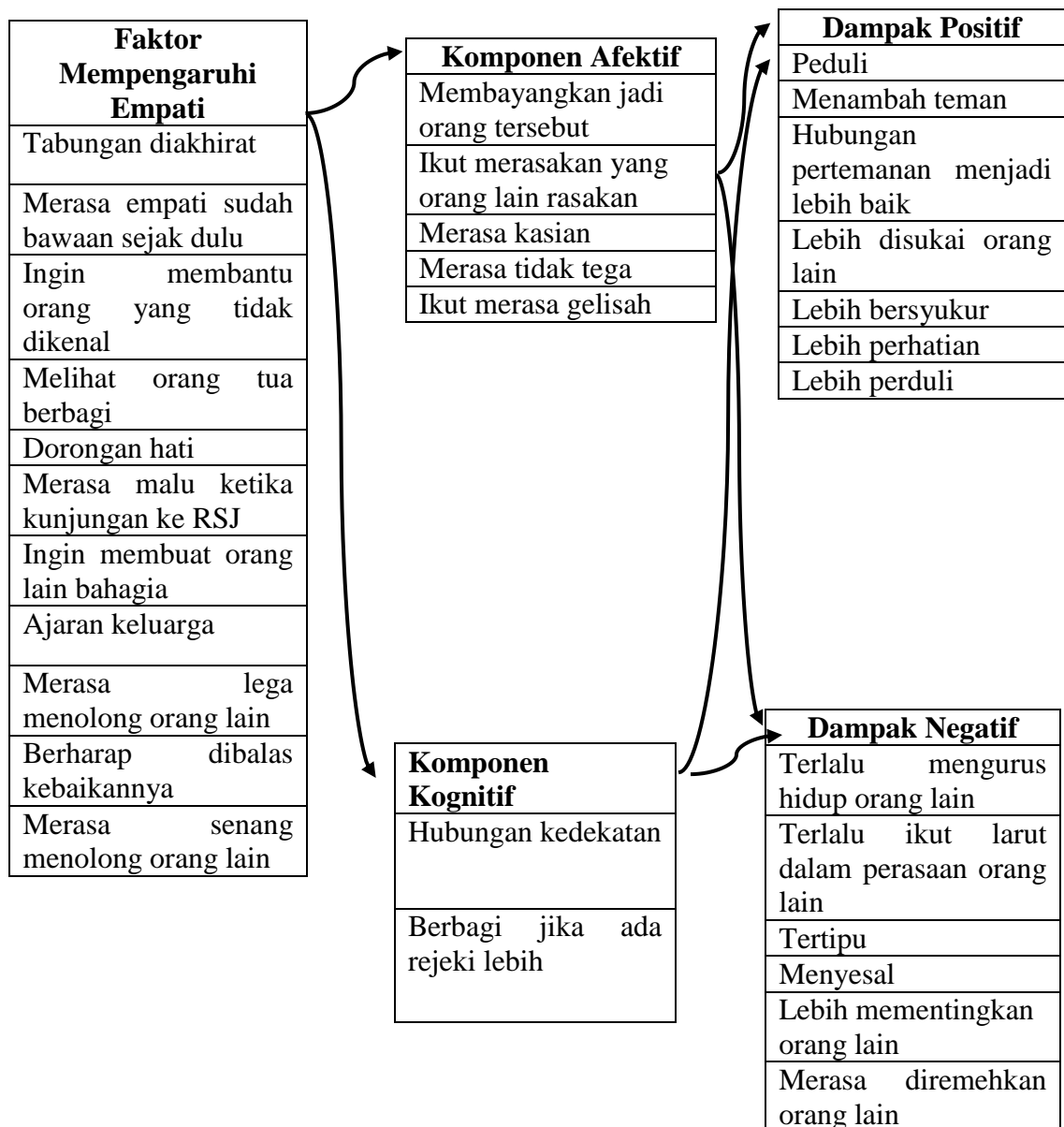
orang lain hal tersebut membuat hati subjek terdorong untuk berbagi kepada sesama yang membutuhkan dan merasa malu ketika melihat pasien RSJ yang lebih memikirkan temannya dengan berbagi makanannya pada temannya yang belum makan.

Dampak dari subjek empati pada orang lain membuat subjek menjadi lebih disukai orang lain, menghilangkan sikap sombong yang ada didalam diri subjek, membuat subjek lebih bersyukur dengan keadaan yang dimilikinya ternyata masih ada yang jauh lebih susah, namun disisi lain empati memberikan dampak negatif yaitu subjek menjadi lebih mementingkan keadaan orang lain.



Bagan 7. Berbagi jika ada rejeki lebih

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan keunikan dalam penelitian ini yaitu seluruh subjek mengatakan bahwa ketika sedang menggunakan *gadget* mereka merasa sibuk dengan *gadget*nya sehingga tidak memeperdulikan sekeliling seperti ketika orang tua meminta tolong atau ada orang yang mengajak mengobrol subjek tidak mau diganggu terutama ketika bermain *game* karena saat bermain, *game* tidak dapat di *pause* atau dijeda hal tersebut membuat subjek tidak bisa melakukan empati dengan orang lain. Dari seluruh hasil penelitian diatas untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bagan keseluruhan hasil penelitian sebagai berikut :



Bagan 8. Dinamika empati remaja yang kecanduan *gadget*

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dinamika empati pada remaja yang mengalami kecanduan *gadget* terbagi menjadi dua yaitu komponen afektif yang berasal dari pemikiran seperti membayangkan jadi orang tersebut, merasa iba, merasakan apa yang orang lain rasakan, merasa kasian, merasa tidak tega, ikut merasa gelisah dan komponen kognitif yaitu hubungan kedekatan dan berbagi jika ada rejeki lebih.

Kemudian faktor yang mempengaruhi remaja melakukan empati kepada orang lain yaitu untuk tabungan diakhirat, merasa empati sudah bawaan sejak dulu, ingin membantu orang yang tidak dikenal, melihat orang tua berbagi kepada orang lain, dorongan dari dalam hati sendiri, merasa melau ketika kunjungan di RSJ, ingin membuat orang lain bahagia, ajaran dari keluarga, merasa lega telat menolong orang lain, berharap dibalas kebaikannya dan merasa senang membantu orang lain.

Dampak dari empati kepada orang lain terbagi menjadi dua yaitu dampak positif antara lain peduli, menambah teman, hubungan pertemanan menjadi lebih baik, lebih disukai orang lain, menghilangkan sikap sombong terhadap orang lain, menjadi lebih bersyukur, lebih perhatian dengan orang disekitar, lebih perduli dan dampak negatif empati antara lain menjadi terlalu mengurus kehidupan orang lain, terlalu ikut larut dalam perasaan orang lain, orang lain menipu, menyesal karena sudah empati, lebih mementingkan orang lain, merasa diremehkan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran penelitian ini adalah : bagi remaja Remaja sebaiknya lebih membatasi penggunaan *gadget* dan lebih menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang lebih positif, remaja telah menerapkan empati dalam kesehariannya namun untuk meningkatkan sebaiknya remaja juga memberikan bantuan kepada orang lain melalui *gadget* agar lebih bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Bagi penelitian selanjutnya peneliti diharapkan dapat membahas secara mendalam situasi dinamika empati yang ada pada remaja yang mengalami kecanduan *gadget* yang bisa menjadi mempengaruhi tinggi rendahnya empati remaja tersebut, sehingga dapat memberikan penjelasan hasil penelitian yang lebih menyeluruh tentang situasi dinamika empati dan pengaruh dinamika empati remaja yang mengalami kecanduan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 3 Tahun ke-5*, 86-96

- nnisa, R., & Marettih, A. (2016). Empathy Care Training Untuk Meningkatkan Perilaku Memaafkan. *Jurnal Intervensi Psikologi Vol 8 No. 2*, 285-303.
- Dongre, A. S., Inamdar, I. F., & Gattani, P. L. (2017). Nomophobia: A Study to Evaluate Mobile Phone Dependence and Impact of Cell Phone on Health. *National Journal of Community Medicine Volume 8 Issue 11*, 688-693. Di
- Decety, J., Smith, K. E., Norman, G. J., & Halpern, J. (2014). A Social Neuroscience Perspective on Clinical. *World Psychiatry Volume 13 Nomor 3*, 233-237.
- Garmabrata, G. (2018, Januari Kamis). *Kecanduan Smartphone Begini Kondisi 2 Remaja di RS Jiwa Bondowoso*.
- Indriasari, E. (2016). Meningkatkan Rasa Empati Siswa melalui LayananKonseling Kelompok dengan Teknik Sosiodrama pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Kudus Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Konseling GUSJIGANG Volume 2 Nomor 2*, 190-195.
- Mamatha., Hanakeri, P. A., & Aminabhavi, V. A. (2016). Impact of gadgets on emotional maturity, reasoning. *International Journal of Applied Research Volume 2 (3)*, 749-755.
- Muryono, S. (2009). Empati, Penalaran Moral dan Pola Asuh. Dalam S. Muryono, *Empati, Penalaran Moral dan Pola Asuh* (hal. 1-160). Yogyakarta: Gala Ilmu Semesta.
- Rahmawati , A. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Volume 3 Edisi 1*, 382-392.
- Solekhah, A. M., Atikah, T. P., & Istiqomah, M. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sikap Empati terhadap Perilaku Proposial pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*, 86-90.
- Pradana, P. W., Muqtadiroh, F. A., & Nisafani, A. S. (2016). Perancangan Aplikasi Liva untuk Mengurangi Nomophobia dengan Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal Teknik ITS Volume 5 Nomor 1*, 38-47.
- Puspita, S. D., & Gumelar, G. (2014). Pengaruh Empati terhadap Perilaku Proposial dalam Berbagi Ulang Informasi atau Retweet Kegiatan Sosial Dijejaringan Sosial Twitter. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi Volume 3 Nomor 1*, 1-7.